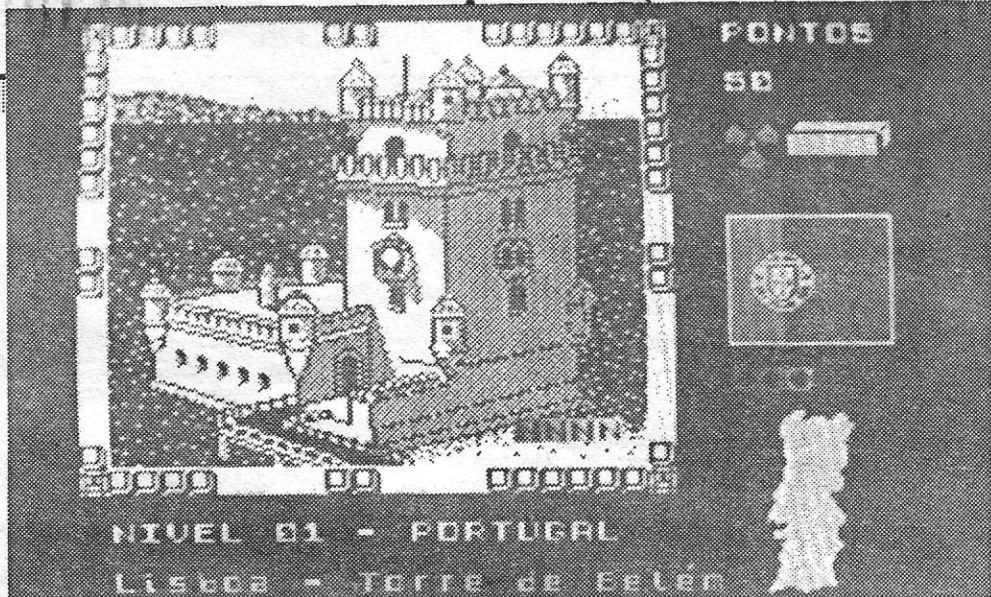


VIDEOJOGOS **Por JOAQUIM ANDRADE**

JOGO PORTUGUÊS LUTA PELA PAZ



O nível um é Portugal mas a viagem de Play for Peace leva o jogador até paragens tão distantes como o Egipto, o Japão e a União Soviética. Mas também se vai aqui ao lado à vizinha Espanha. Para já fiquem com a Torre de Belém, toda feita à mão pelo Nuno Miguel Almeida

Uma antevisão do holocausto, como que em jeito de aviso ao jogador. É assim, depois do «écran» de abertura, que Play for Peace continua. Um jogo programado por um leitor regular de «A Capital» e agora jogável por todos os outros. Porque espera para ir comprar o seu?

Os leitores (alguns pelo menos) continuam a queimar pestanas e a descobrir que o Spectrum tem bem mais teclas do que as de cimaesquerdaabaixo direitafogo (é favor proceder à divisão da palavra anterior...). Alguns chegam mesmo a conceber programas que, depois, exigem o uso das teclas descritas acima. Mas para o fazerem, usaram muitas outras teclas, dezenas de folhas de papel, centenas de horas de aplicada devoção e um rol de palavões (acontece) que aqui não se vai contabilizar.

Este intróito serve para vos apresentar um jogo que por esta hora já anda nas lojas da especialidade e, provavelmente, nos computadores de muitos de vós. Trata-se de *Play for Peace*, uma espécie de *Arkanoid* de quatro cantos programado por um leitor que é regular aqui no Poço, mas com dicas e mapas. Trata-se do *Nuno Miguel Almeida* da Rua Rainha Santa Isabel, 58, 2735 Cacém, que agora tirou um pouco de férias desse tipo de informação e decidiu mostrar que também ele era capaz. Este «agora» é subjectivo, que tudo começou há um ano e meio atrás. Mas vamos acompanhá-lo as cartas que o Nuno escreveu para o Poço e que explicam tudo. Começando pela enviada antes mesmo de o jogo sair. E para não cortar o ritmo da prosa, até as dicas que o Nuno enviou para o Amiga surgem no fim destas linhas.

Quero anunciar já ao «Pokes e Dicas» que em breve vai ser posto à venda no mercado de

jogos para o Spectrum um jogo de que sou autor. O jogo demorou cerca de ano e meio a programar e intitula-se *Play For Peace*. Jogar para a Paz; não, os adeptos do dedo no gatilho não pensem que é mais um tiro neles. Desta vez penso que algo de novo e diferente foi criado. Ao contrário da maioria dos jogos não há tecla para lutar ou disparar, mas sim para negociar o desarmamento nuclear terrestre, portanto o jogo trata um tema actual e de crucial importância para o futuro da humanidade.

Actualmente tem havido tendência para a profusão de jogos violentos, que acabam por se tornar monótonos. Eu ao programar *Play for Peace* procurei criar algo diferente, bem ao estilo de *Arkanoid* com gráficos melhorados.

Quando arranjam um exemplar do meu jogo, que está a ser comercializado por Chai e Chai, Lda. (lamento, mas não posso enviar-vos uma cópia, faz parte do acordo com Chai e Chai, Lda., mas teria muito gosto se pudesse), verificarão que os gráficos que aparecem dentro do tabuleiro referentes ao país onde se está a negociar o desarmamento, estão muito elaborados. Por incrível que pareça, foram digitalizados à mão no *Art Studio*. Sim! Ponto por ponto! Foi ano e meio de trabalho... E em Portugal não compensa produzir «software» para o Spectrum, apenas por «hobby» e foi o que eu fiz.

Bom, a carta já vai longa, e em relação a *Play for Peace* acrescento apenas que vou enviar para «A Capital» o exclusivo de mapa, dica e vidas infinitas para o meu jogo em breve.

Gostaria de ver o *Play for Peace* na secção de crítica a videojogos, pois com o vosso apoio o trabalho de ano e meio pode ser bastante compensador para mim e para o «software» nacional, que infelizmente é tão pouco em relação por exemplo a Espanha.

Para incentivar os programadores portugueses vocês têm contribuído bastante com a rubrica «Os nossos programas», que embora rara, vai mostrando o pouco, mas algo que se faz em Portugal.

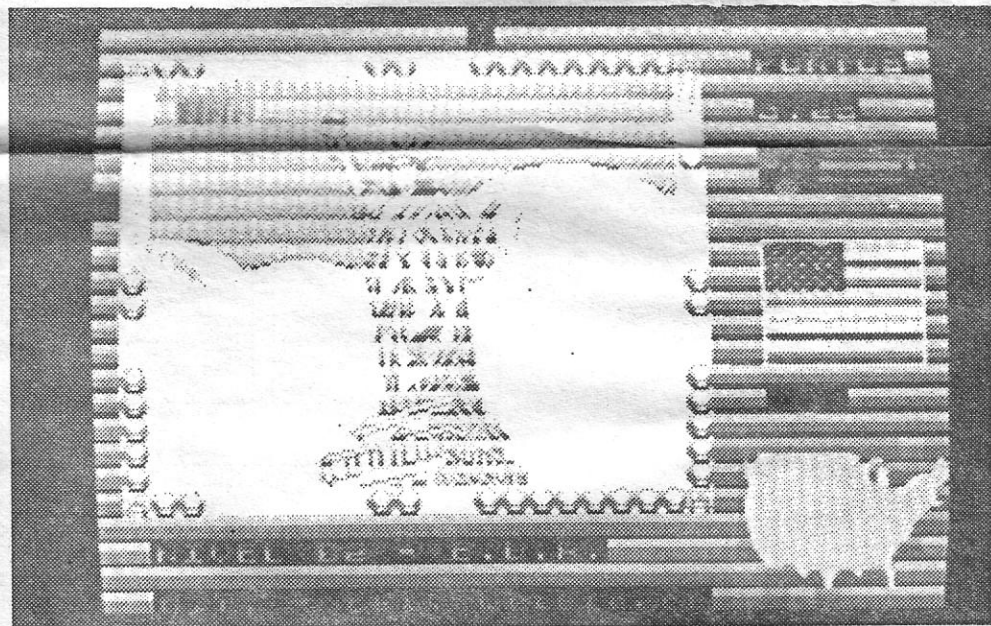
É triste que um programador português ao acabar o seu programa e não conseguindo apoios em nenhum lado, se veja obrigado a vender os direitos de autor a empresas estrangeiras, lembrem-se por exemplo de *Alien Evolution*...

Felizmente consegui arranjar apoios para o meu jogo, a Chai e Chai, Lda. (que aliás colabora na execução do «Top Mais Vendidos Spectrum» d'«A Capital»). Por tudo isto peço o apoio do Poço da Cidade, tal como apoiaram os programadores de «Mad in Caçcais» que alcançou um enorme êxito entre nós.

Mas *Play for Peace* não é jogo único do meu longo currículo como programador. Em 1986 foi lançado pela empresa Naval/Astor Software um programa da minha autoria intitulado *Speed Ball - México 86* que era um arquivo do resultado dos jogos do Campeonato do Mundo de Futebol. Fui na altura entrevistado pelo «Diário de Notícias», pelo «Correio da Manhã» (que publicou uma notícia de página inteira em 18 de Abril de 1988, pág. 10) e até a própria Radiotelevisão Portuguesa foi a minha casa fazer uma reportagem para o programa «Jornalinho» que infeliz-



A introdução a *Play for Peace* não serve unicamente para explicar ao jogador o que o mundo espera dele. Houve ainda espaço e tempo para ilustrar o texto com duas imagens de que a última, do Sea Harrier inglês, é a mais conseguida. Tudo com selo português...



A América começa a desenhar-se no «écran». É *Play for Peace*, uma espécie de *Arkanoid* em versão nacional, com o jogador a ter de lutar para reduzir os armamentos nucleares

mente nunca chegou a ser transmitida porque a «febre» do México 86 passou com o fracasso da selecção nacional, como se devem recordar.

Além do *Speed Ball - México 86* produzi uma série de programas e jogos que não consegui comercializar devido a falta de apoios, porque eu nunca quis vender os meus programas para fora do País... Participei também no último concurso Basicando (a propósito, para quando um novo concurso de programação?) onde como podem verificar fiquei entre os 10 primeiros com o jogo *Latras Procuram-Se*. E agora vem *Play for Peace* que eu espero sinceramente que tenha êxito entre nós.

Já há cerca de mês e meio que não escrevia para o Poço porque com a passagem do ano lectivo, foi-me oferecido um Commodore Amiga, que como devem calcular fez com que eu durante todo este tempo dedicasse cada vez menos tempo ao Timex e mais ao Amiga.

De facto os ST e o Amiga são outra dimensão no mundo dos computadores...

Para acabar envio algumas dicas p/ jogos Amiga:

| ELIMINATOR | Nível | Código |
|------------|-------|--------|
| | 2 | AMEOBA |
| | 3 | BLOOB |
| | 4 | CHEEKI |
| | 5 | DOINOK |
| | 6 | ENIGMA |
| | 7 | FLITME |
| | 8 | GEEGEE |
| | 9 | HANDLE |
| | 10 | ICICLE |

| | |
|----|--------|
| 11 | JAMMIN |
| 12 | KIKONG |
| 13 | LAPDOG |
| 14 | MIKADO |

STARGLIDER II → A «password» é STILE
HAWKEYE → Escreva no «écran» de apre-
sentação VALSSPELER
ARKANOID → Façam pausa e escrevam DSI-
MAGIC.

Carregue:
L → para lasers.
C → para cola.
F → para passar nível.

Pronto fechada a primeira carta do Nuno, cheio de energia nos seus 17 anos, e tocando ao longo de muitas linhas alguns dos problemas dos programadores portugueses. Será que mais ninguém quer dizer coisas sobre este assunto?

Do Nuno, porém, chegou aqui ao Poço nova carta já com o jogo embrulhado. Claro, o habitual atraso na resposta às cartas dos leitores foi o culpado. Assim, vamos já de seguida avançar para a carta (a segunda) que o leitor do Cacém enviou para «A Capital».

Desta vez estou a escrever para o Poço para enviar o mapa, dicas e cassete referentes ao jogo de que sou autor, o *Play for Peace*. Como prometi na última carta, em que expliquei tudo referente ao jogo (e por isso não vou estar a repetir), eu disse que iria enviar o mapa e as indispensáveis vidas infinitas, que são uma preciosa ajuda para completar o jogo. Presumo que devem ter tido grandes dificuldades em encontrar *Play for Peace* no mercado, pois o jogo ainda não está totalmente distribuído, mas para facilitar eu envio-vos uma cópia e gostava muito que fizessem a crítica ao jogo como fazem para tantos

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

- 1.º — INDIANA JONES E A GRANDE CRUZADA
- 2.º — ROBOCOP
- 3.º — CRAZY CARS II
- 4.º — TETRIS
- 5.º — ZYBEX
- 6.º — BATMAN II
- 7.º — INTERNATIONAL KARATE II
- 8.º — PWERPLAY
- 9.º — WEC LE MANS
- 10.º — SUPER SCRAMBLE

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

outros na rubrica «Videojogos». Vou ficar ansiosamente à espera de ver o mapa e a crítica publicados (se possível, é claro). E a propósito, aproveito para dizer que não posso de maneira nenhuma concordar com o leitor que na semana passada disse que achava que deviam retirar da rubrica «Videojogos» o «Conselho». O leitor argumentava, que o deviam fazer porque muitas vezes ele era levado em erro. Ora, na minha opinião, uma crítica é feita com base na opinião do crítico, assim se se tirar o conselho dever-se-á tirar tudo o resto, o que não faz sentido. Uma crítica é altamente subjectiva e depende dos gostos e da interpretação de quem a faz, por isso eu penso que a rubrica «Videojogos» deverá permanecer tal e qual como até aqui. Sendo o «concelho» subjectivo não o será também a «dificuldade»? Então porquê tirar uma coisa e deixar a outra? Afinal o «concelho» é o resumo de toda a crítica feita ao jogo, não acham?

Resta-me apenas referir que o mapa que envio (tal como disse na última carta) é enviado em exclusivo para «A Capital».

Fecha-se assim a carta do Nuno Miguel Almeida. E aproveita-se para indicar que o mapa não é, propositalmente publicado nesta edição. Assim, quem comprar o jogo vai andar às voltas tentando avançar, sem saber qual o truque para ter vidas infinitas. Sobre o jogo, porém, há coisas a dizer. Já de seguida...

Play for Peace é, no panorama actual de jogos de computador, um título incapaz de concorrer com o que as grandes editoras apresentam. Este é um ponto assente e facilmente verificado logo que se carrega o jogo. Não se pode esperar de um jogo feito «em casa» a qualidade de uma obra que se vale de todos os artificios técnicos hoje ao dispor do programador comercial.

É verdade que o Nuno gastou muito do seu tempo a desenhar os fantásticos gráficos de cada nível no *Art Studio*. Aqui, claro, perdeu tempo em relação a um programador profissional, que utilizaria um aparelho de digitalização do tipo do Videoface para fazer o mesmo trabalho em poucos minutos. As diferenças são substanciais, embora, verdade se diga, o trabalho final seja bem semelhante. O que obriga a tirar o chapéu à paciência que o Nuno teve para passar imagem a imagem para o computador. Por experiência o escriba sabe quão difícil isso é...

Ultrapassados os quadros de abertura, todos revelando um cuidado de execução muito grande (falta um «n» em «comando» no «écran» do texto «O canhão ribomba...» mas isso é um descuido menor), chega-se ao jogo propriamente dito. E é aqui que se descobre estarmos ante um jogo do tipo de *Arkanoid*...

Play for Peace é diverso. Há uma certa originalidade no facto de o jogador controlar quatro tacos, um por cada lado da imagem, algo que dificulta (e dá mais interesse, claro) o jogo. A meta é mesmo tocar na fila de «N» colocada no interior da área de acção. Deixar a bola escapar pode ser grave para o bom desenrolar do jogo...

Com posicionamento diverso das aberturas em cada quadro, *Play for Peace* garante que há sempre uma renovação dos problemas postos ao jogador. E embora o jogo nem seja muito difícil, é necessário estar atento para se conseguir avançar ao longo do percurso criado pelo programador.

Um dos problemas de *Play for Peace* é a velocidade de tartaruga a que a bola se desloca, o que não favorece muito o envolvimento do jogador. E também a riqueza gráfica dos fundos (nem todos maus mas alguns, veja-se a Torre de Belém) funciona negativamente, ao dificultar a visão da bola. Algo que, em contrapartida, a lentidão de movimento vem diminuir (nem tudo é tão mau, afinal)...

Supõe-se que *Play for Peace* não vai conquistar um vasto mercado. As solicitações são tantas que é natural que um jogo como este não consiga «encher as medidas» de muita gente. Mas a experiência vale a pena, nem que seja por este ser um jogo nacional. De facto, há mesmo mais razões além de um certo «bairrismo» que é necessário ter. *Play for Peace* consegue divertir, exige perícia mas não rapidez (também não é para caracóis) como outros títulos do género. Aqui pelo Poço promete-se voltar a tentar o jogo uma e outra vez, como modo de acalmar os nervos depois de alguma coisa mais aguerida.

Para o Nuno é natural que este novo passo seja só mais um passo nas experiências com a programação. Ele parece estar no bom caminho e só é pena que mais gente não tente (e diga isso para aqui) usar mais do que as teclas que movem as figuras de outros jogos.

Um conselho final para quem chegou até aqui. Compre *Play for Peace*. E joguem. E esperem pelo mapa... E entretanto pensem numa coisa: se o jogo fosse vosso, esforço de um trabalho de meses, gostariam de saber/sentir que centenas de pessoas usufruíam desse labor sem vos pagarem os direitos devidos?

CÓPIA DE INDIANA TEM VIDA AGITADA

Título: RICK DANGEROUS

INVESTIGADOR do género de Indiana Jones, Rick Dangerous partiu para a Amazônia em busca da tribo dos Goolu, uma das tribos perdidas de que não se sabe muito. Acabadinho de chegar ao seu destino mas em versão acelerada dado que o avião em que seguia caiu, Rick descobre logo um dado sobre os Goolu: não são amistosos.

É assim que começa o jogo da Firebird, um «clone» do herói de Spielberg, Indiana Jones. Mas Rick Dangerous, que sai à rua na mesma altura, é um jogo que não precisa do sucesso de outros para atrair. Apesar da simplicidade da ideia em que se baseia, é um dos mais furiosos e divertidos jogos dos últimos tempos.

Com os Goolus na sua pista, o herói avança para o interior de uma caverna. É mesmo aí que o jogador o apanha, fugindo de um rochedo de grandes dimensões, uma sequência que lembra muito Indiana. Já no interior da caverna, e depois de o rochedo ter ficado para trás na cabeça de um Goolu menos rápido a esquivar-se, Rick tem de começar a pensar no que fazer.

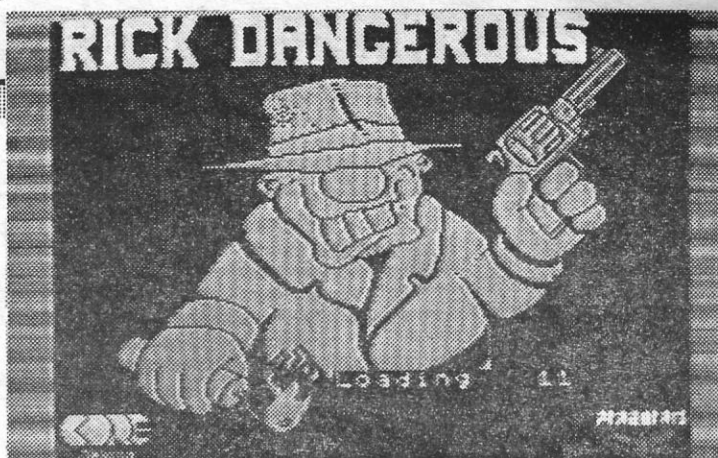
O primeiro passo aconselhável passa mesmo pela aprendizagem

dos passos certos. Isto quer dizer que a forma de controlo de Rick não é a mais directa possível, pelo que há que exercitar os dedos no teclado. Só assim é possível descobrir como largar a dinamite (é fugir, logo de seguida), usar a arma ou o bastão.

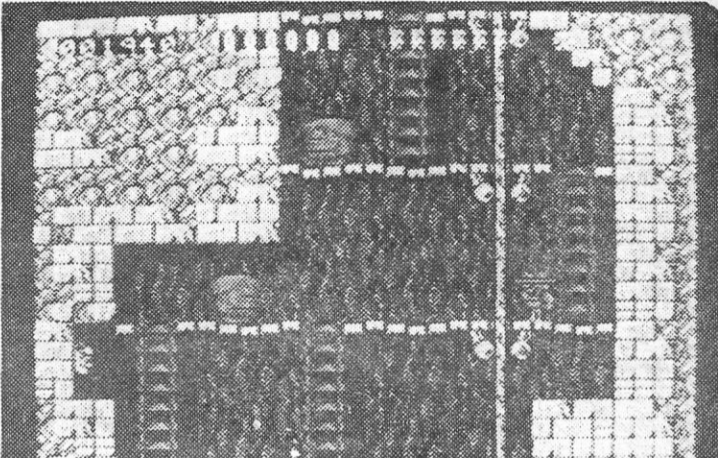
Uma vez apanhado o jeito é tempo de seguir para o interior da terra, cada vez mais fundo, até ao fim deste nível. Um percurso nada divertido (muito divertido, quer-se dizer...) em que o herói encontra armadilhas, Goolus mal dispostos e outros perigos, mas também energia extra, munições e vá lá saber-se mais o quê.

Ponto final neste primeiro bloco dá direito a um passeio até ao Egipto, para recolha da jóia de Ankhel. Rick não pára e vive, num só jogo, quase tantas aventuras como Indiana Jones em todos os seus filmes. Temos herói...

Do Egipto é tempo de passar ao castelo, onde há que recolher dados secretos. Se Rick conseguir, vai descobrir que um grupo terrorista se prepara para bombardear Londres. Preocupado, decide procurar os projecteis que os malvados vão utilizar, mísseis de grande potência. É no silo onde os foguetes destruidores se encontram que Rick se movimenta no derradeiro bloco do jogo.



De pistola e dinamite, Rick Dangerous prepara-se para tomar de assalto o Spectrum. Um «clone» de Indiana Jones, o jogo da Firebird é espantoso, conseguindo ocupar por muitas e boas horas

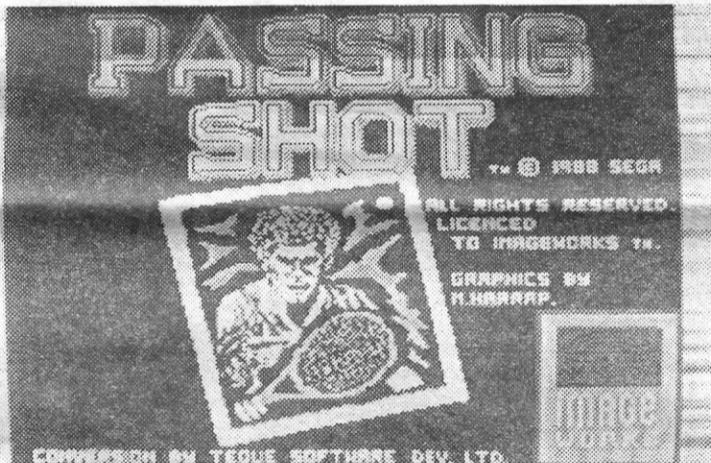


Rick Dangerous exige do jogador rapidez de movimento e decisão inusitadas. Só assim se consegue escapar aos Goolu do primeiro nível e chegar até ao quarto sempre cativante bloco em que o herói deve salvar Londres

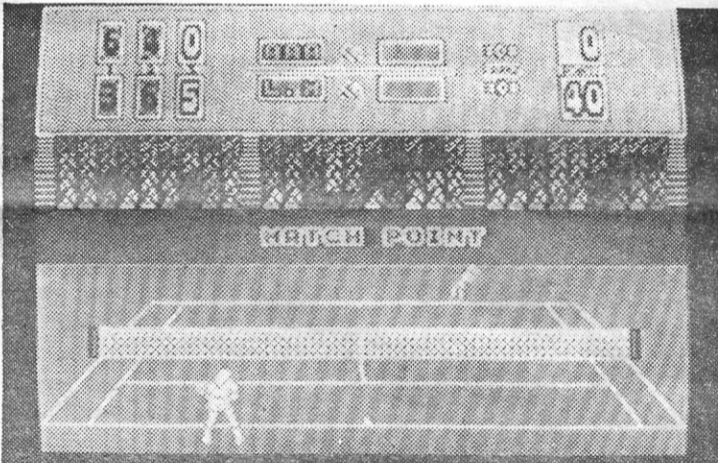
Sem novidades, com um sistema de plataformas bem simples como base, *Rick Dangerous* apresenta personagens de reduzidas dimensões (todavia maiores do que as de Rex) que se movem facilmente num cenário todo ele bem ilustrado. É um facto que tamanho não é

qualidade e este título da Firebird prova-o até à saciedade.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Obrigatório (para quem gosta, claro)



Título da Sega nas máquinas de arcade, Passing Shot foi convertido para o Spectrum pela Teque com a edição da responsabilidade da Image Works. Tudo gente que não vai ver um tostão pelo seu trabalho no que toca às cópias piratas vendidas em Portugal. Será justo?



Os melhores gráficos numa simulação de ténis. Diversas possibilidades à disposição do jogador e, até, variedade no jogo. São estes alguns dos pontos importantes que fazem de Passing Shot um jogo importante para quem gosta do género e quer jogar mesmo quando os «courts» estão ocupados

SIMULADOR DE TÊNIS MARCA PONTOS NOS 48K

Título: PASSING SHOT

AS opiniões podem dividir-se, mas por aqui pensa-se que *Passing Shot* é o melhor simulador de ténis até agora presente no Spectrum. Quem não gostar pode sempre ir jogar para outro lado...

Assim é melhor, já se assentaram os pontos de base destas linhas. Programa preparado pela Image Works/Teque com base num jogo de arcade da Sega, *Passing Shot* impõe-se logo pelos grá-

ficos, com duas secções importantes que permitem ao jogador um bom acompanhamento de cada partida. Para isso foi escolhida (tal como na máquina de arcade) uma perspectiva de espectador (a três dimensões e tudo) para os lançamentos, com o desenrolar do jogo a ser apresentado de cima, como é regra com os simuladores de futebol que por ora andam por aí.

Logo que o jogo carrega há que escolher o nível de jogo, variável entre um campeonato francês muito simples e, claro, o aguerrido desenrolar das partidas jogadas em

Inglaterra. Ou não fosse o programa britânico...

Feita a selecção de nível há ainda que decidir entre uma partida simples contra o computador ou contra um amigo. A possibilidade de pares também está presente, o que vem dar ainda mais interesse (mesmo que à custa de alguma confusão) ao jogo.

Os gráficos de *Passing Shot* são exemplares. Aqui um primeiro ponto positivo. Mas a possibilidade de o jogador variar o seu jogo de acordo com a posição do «joystick» é, sem dúvida o ponto mais

importante para quem gosta da modalidade e a quer experimentar no Spectrum. Em *Passing Shot* não há só que levar o boneco até perto da bola e bater-lhe com a raquete, é possível definir a trajectória da bola no retorno ao campo do adversário. Chegou-se tão longe como isso na máquina de arcade e conseguiu-se trazer a mesma técnica para o Spectrum.

GÉNERO: Simulação
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Variável
CONSELHO: A comprar se gosta do género

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXVII

O EMPRESÁRIO
Jogo do investimento

Para jogar com computador

Gestão de fábricas
Qualidade dos produtos
Negócios de exportação
Relações da base

2 a 5 jogadores

1 jogo de 120 minutos

* Também se pode jogar sem computador.

O EMPRESÁRIO[©]

O jogo do negócio que estimula a sua capacidade de decisão

Para jogar com computador

2.ª Edição com nova cassette

A exportação dos contentores

A proposta do comércio externo. A decisão.

O transporte marítimo com ou sem seguro.

A compra de matéria prima a um negociante imprevisível.

A ampliação da fábrica e o aumento de produção

O assalto à fábrica e as suas consequências.

Nos tempos livres os Empresários praticam o ténis, golfe, hipismo e rali, com prémios aliciantes.

Pedidos para revenda - Tel. 435 45 18

MAPA FEITO POR
GONÇALO NUNO GONÇALVES L. A
LUIS NIGUEL GONÇALVES L.
RENATO SOEIRO MARQUES

OUTUBRO 1989

LEGENDA

- 1-BOLHA DE OXIGÉNIO
- 2-RECIPIENTE DE COMBUSTIVEL
- 3-CORDA
- 4-VULCÃO
- 5-OSSO
- 6-TUBOS DE COMBUSTIVEL
- 7-ARCA
- 8-ESFERA
- 9-CARAVELA
- 10-MESA

IMAGEM DO INTERIOR DA CARAVELA

RESGATE Atlántida II

OUTUBRO 1989

LEGENDA:

- 10-JÓIA
- 11-PLANTA QUE DÁ OXIGÉNIO.
- 12-PLANTA QUE DÁ COMBUSTIVEL.
- 13-OBJECTO QUE DESTROÍ O FEITICEIRO
- 14-FEITICEIRO
- 15-COROA
- 16-ENTRADA PARA DENTRO DE CASA.

MAPA FEITO POR :-GONÇALO NUNO G. LOPES
-LUIS NIGUEL G. LOPES
-RENATO SOEIRO MARQUES

IMAGEM DE DENTRO DE CASA

Após este nível passamos para a fase da «Batwing», que é um género de avião futurístico. o nosso objectivo é cortar os balões que contêm um gás mortal.

No último nível, que é passado numa catedral, temos de salvar a repórter Vicky Vale, que é representada no filme pela actriz Kim Basinger.

RESCATE ATLÁNTIDA.
Enquanto o jogo está a entrar podemos estar a jogar ao Master Mind carregando nas teclas numéricas.

No início do 1.º nível o jogador tem os seguintes objectos: uma arma, um propulsor, uma máquina calculadora, duas caixas de primeiros socorros (dão energia) e vários tubos para armazenar ouro fundido.

Em primeiro lugar apanhe o osso e utilize-o na caravela junto aos buracos dos canhões. Entre na caravela e apanhe a arca. Volte ao batiscafo e vá até ao vulcão. Saia do batiscafo com a arca e os tubos para o ouro. Ponha o boneco em frente ao vulcão e utilize os tubos do ouro. A arca desaparecerá e os tubos ficarão cheios de ouro derretido. Em seguida apanhe a corda. Volte à caravela e apanhe a esfera. Suba as escadas e coloque o boneco em cima da mesa. Largue a esfera e passará de nível.

Nota: Quando se acabar o combustível apanhe o recipiente correspondente e vá até aos tubos de combustível e utilize o recipiente no buraco.

Quando se comanda o boneco todos os animais nos podem tirar energia. Quando se comanda o batiscafo só o polvo o poderá danificar.

2.º nível.
Código — DE3E1DD5.

Comece por apanhar a jóia que está dentro da casa. Em seguida apanhe o objecto n.º 13 (assinalado na legenda do mapa) e vá até ao feiticeiro.

Para o destruir é necessário ter muita energia porque terá de atravessar os raios do feiticeiro para usar o objecto n.º 13. Quando o feiticeiro

morre aparece uma coroa. Apanhe-a e passará para o 3.º nível.

As plantas que dão combustível e oxigénio são iguais portanto use-as devidamente.

Neste nível nada tira energia ao batiscafo.

Código do 3.º nível — 9E1EB9D5.

Nota: Se fizerem tudo o que foi anteriormente indicado, os códigos serão os mesmos; se passarem com menos objectos ser-vos-ão dados outros códigos.

Terminamos esta carta a pedir ao leitor João Nuno, da Avenida dos Pescadores, 148, 2870 Montijo, que nos contacte para nos informar se recebeu a nossa carta com mapas e dicas enviada há um mês.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIX

PORTIMÃO
OURIVESARIA LUCAS
RUA INFANTE D. HENRIQUE, 150
TEL. 2 34 58 — 8500 PORTIMÃO

SPECTRUM

FARO
COMPUTER SHOP LUCAS
CENTRO COMERCIAL SANTO ANTÓNIO
TEL. 80 11 61 — 8000 FARO

A PRENDA MAIS PROCURADA

GRANDE CAMPANHA DE PREÇOS

Spectrum +2

AMIGA 500
C/ JOYSTICK MODULADOR TV

SINCLAIR
PC 200

AMSTRAD

COMMODORE 64C

SEIKOSHA

POKES & DICAS
JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Schneider
Garantia TRIUDUS
o prestígio em microcomputadores

REVENDA
SOFTWARE e HARDWARE

COMPUTER SHOP LUCAS

A SUA MELHOR OPÇÃO